



Roteiro Interativo e Aplicação em Modelos de Negócios

Definição e Aplicação de Roteiro Gamificado

O roteiro interativo é voltado para os games ou jogos eletrônicos, possibilitando contar a história do personagem e de seu minimundo, mas também descreve as interatividades do jogo. Dessa maneira, o roteiro interativo tem a função que vai além de ser um elo escrito para um roteiro convencional e passa a ser um documento ou manuscrito interativo para um projeto de um game.

Todo o game possui um roteiro interativo, mesmo que o seu jogo não tenha uma história definida e se baseie apenas na interatividade. O roteirista do game busca aprimorar seus esforços para construir uma narrativa interativa com história ficcional e interativa, visando transformar as formas de jogar dos personagens e as futuras interações entre jogador e game.

Interações do jogador para o game – são todas as formas e as possibilidades de jogabilidade que o jogador pode interagir com o personagem e com o ambiente do game;

Interações do game para o jogador – são todas as formas e possibilidades de interação que o game possui com o jogador, partindo da tela inicial até o jogo, inclusive quando o jogador sai da tela do game, chegando na tela final de game over.

Roteirização de Projetos Gamificados

As possibilidades de roteirização de projetos gamificados estão em torno de três tipos de projetos: jogos de tabuleiro, jogo digital e experiência ou dinâm gamificada. Os projetos que chamamos de jogos de tabuleiro são jogos analógicos criados para serem gamificados em tabuleiro e cartas e serem jogados de forma prática e objetiva. Os jogos digitais são todos os tipos de formatos de jogos que podem ser gamificados para serem jogados em aparelhos, dispositivos com acesso à internet. Já a experiência ou dinâmica gamificadas são atividades criadas para competitividade, recreação e entretenimento**,** para interagir com pessoas através de ações gamificadas**:**

- **Jogo de Tabuleiro –** são jogos analógicos gamificados pelo tabuleiros e cartas;

- **Jogo Digital –** são todos jogos em formatos digitais que podem ser jogados por aparelhos ou dispositivos com acesso à internet para passar pela gamificação online;

- **Experiência ou dinâmica Gamificada –** são ações de competitividade, recreação e entretenimento para interagir com pessoas através de eventos gamificados.

Projetos Gamificados e Modelos de Negócios

As possibilidades de projetos gamificados estão focadas em três possibilidades: tabuleiro, digital e experiência ou dinâmica gamificada. Esses três formatos, que foram apresentados em temas de aulas, se baseiam no processo de gamificação e podem ser aplicados em projetos conjuntos nos quais a gamificação possa ser um elo de integração e sucesso para lidar com pessoas. As áreas integradas para a gamificação são: computação, comunicação, gestão, saúde, financeira, educação e outras áreas.

- **Computação –** desenvolvimento de softwares gamificados;

- **Comunicação –** criação de campanhas e matérias jornalísticas gamificadas;

- **Gestão –** treinamento e capacitação de pessoas em através de atividades gamificadas;



- **Saúde –** treinamento e capacitação de atividades gamificadas;

- **Financeira –** desenvolvimento de softwares e atividades gamificadas;

- **Educação –** treinamento com softwares e atividades gamificadas;

- **Outras áreas –** qualquer área que queira aplicar a gamificação no seu processo científico, trabalho e práticas profissionais.

Principais características de um Roteiro Interativo

As características primordiais de um roteiro interativo abrangem os seguintes aspectos:

1. **Interatividade do Usuário**: Uma característica distintiva do roteiro interativo é a sua capacidade de conceder ao usuário a liberdade para tomar decisões com impacto direto sobre a narrativa e a progressão da história. Esta autonomia confere uma experiência personalizada e única para cada usuário.

2. **Finais Diversificados:** Em função das decisões tomadas pelo usuário ao longo da história, o roteiro interativo pode apresentar desfechos variados. Esta possibilidade amplia a re-jogabilidade e aumenta o engajamento do usuário com a história.

3. **Estrutura Não-Linear**: Ao contrário dos roteiros tradicionais, os roteiros interativos não seguem uma sequência linear de eventos. As escolhas do usuário podem desviar o curso da história, levando a diferentes percursos e finais, oferecendo assim uma experiência única a cada sessão.

4. **Elementos Multimídia:** Para enriquecer a experiência do usuário e torná-la mais imersiva, os roteiros interativos podem incorporar diferentes elementos multimídia, incluindo áudio, vídeo, imagens e animações. Essa inclusão proporciona uma experiência mais envolvente e rica para o usuário.

5. **Adaptabilidade a Diversos Dispositivos:** Considerando a diversidade de plataformas digitais atualmente disponíveis, os roteiros interativos são projetados para serem acessados e apreciados em vários dispositivos, como computadores, smartphones e tablets. Isso garante que o usuário possa desfrutar da história em diferentes contextos e ambientes.

Criando e Desenvolvendo Roteiro Interativo

O roteiro interativo é construído a partir de quatro etapas: definição da idéia, descrição da construção da história, criação do personagem e minimundo. Cada uma dessas etapas (ideia, história, personagem e minimundo) do roteiro interativo são as ferramentas criativas do roteirista para criar a história e as interações do game.

Ideia

A construção da ideia do game é um processo que pode ser individual ou em grupo, podendo partir de ideias pessoais, menções indicadas em reuniões em grupos ou ser um pedido de empresa, instituição, marca, produto ou serviço. Dessa maneira, buscar ideias ou soluções para criar um game parte de uma demanda de clientes, já que o foco no entretenimento é fruto de pesquisa com jogadores. Os serious games são projetos focados no cliente e no seu pedido.

História

A construção da ideia parte para o desenvolvimento da história, que vai trabalhar na sinopse e na narrativa do roteiro, para gerar ideias e soluções para o proj específico do game. Dessa maneira, a influência da história é baseada em seis fatores: missão, tarefas, desafios, conflitos, recompensas e ganhos.

- **Missão –** objetivo para jogar;
- **Tarefas –** rotinas de jogabilidade;
- **Desafios –** disputas do game;
- **Conflito –** lutas do game;
- **Recompensas –** prêmios para sobrevivência no game;
- **Ganhos –** são benefícios dentro do game para continuar jogando.

Personagem

A criação dos personagens parte das escolhas do roteirista, que precisa definir primeiro o tipo de personagem, o qual vai variar entre os seguintes formatos: herói ou heróis, anti-herói ou anti-heróis, aliados, animais e criaturas, seres humanóides, seres não humanóides, robôs e personagens extras.

- **Herói ou Heróis (Personagem Principal) -** é o personagem inicial para o game;
- **Anti-herói ou Anti-heróis (Inimigos) –** é o personagem que luta, compete ou joga com o herói;
- **Aliados (Personagens Secundários) –** personagens que vão guiar o herói pelo jogo;

- **Animais e Criaturas –** são seres que fazem parte da fauna e flora do jogo, ou algum ser modificados geneticamente que pode ser um inimigo ou aliado;

- **Seres Humanóides –** são seres com aparência humana;

- **Seres Não- Humanóides –** são seres que não possuem aparência humana;

- **Robôs –** são todos os tipos de vidas mecânicas, eletrônicas ou digitais que possuem alguma inteligência artificial;

- **Personagens Extras –** são personagens que não têm funções diretas no game, porém precisam existir para povoar o jogo.

Depois de definir o tipo de personagem que vai ser criado, as características do personagem precisam ser pensadas da seguinte maneira: primeiro as características físicas, depois, o intelectual e sua forma de lidar com o mundo. Nesse ponto, é indicado o seu perfil econômico, político e sua cultura e religião.

- **Física –** formato do corpo;

- **Intelectual –** inteligência do personagem;

- **Econômica –** perfil econômico;

- **Política –** perfil político;

- **Cultura –** formação cultural;

- **Religiosa –** formação religiosa.

MiniMundo

O minimundo é o ambiente do game que precisa ser construído em um cenário que seja a realidade pensada para o projeto do game, mesmo sendo analógico digital precisa passar a real verdade gamificada dos games. Sendo assim, o minimundo é pensado através dos seguintes segmentos: época ou período histórico, país ou nação, território, atmosfera, temperatura, fauna e flora.

- **Época ou Período Histórico –** linha do tempo;
- **País ou Nação** – local onde se passa a história;
- **Território** – formato da região e suas particularidades;
- **Atmosfera** – ar local;
- **Temperatura** – tempo local;
- **Fauna –** animais locais;
- **Flora –** flores, plantas e árvores locais.

Conteúdo Bônus

A atividade extra indicada é a reportagem "**Vício em videogame é considerado um distúrbio pela OMS**". Esse vídeo é uma reportagem do ano de 2017 e descreve o problema do vício em videogames. Segundo a Organização Mundial da Saúde, o problema começa quando a criança passa a preferir o videogame a qualquer outra atividade. A reportagem do Domingo Espetacular ainda mostrou como identificar os sinais do distúrbio. Disponível no YouTube.

Referência Bibliográfica



BARBOSA, R. M. (Coord.). **Aprendo com jogos.** Autêntica: 2014.

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia.** Intersaberes: 2013.

SCHOTTLER, B. **Jogos de movimento para a 3.ª idade.** Vozes: 2018.

Ir para exercício